

Dragon's Dogma

OFFICIAL DESIGN WORKS

ドラゴンスドグマ オフィシャルデザインワークス

CONTENTS

KEY ART & IMAGE ILLUSTRATION 003

キーアート&イラスト	004
キーアート：初期稿&ラフ	024
試作期イメージイラスト	030
海外版ジョブアート	036

CHARACTER 045

覚者(主人公)	046
キナ	048
エリノア	052
メルセデス	056
ジュリアン	059
セレナ	062
領王エドマン	064
エリシオン	068
アグロ	070
フェステ	072
竜蔵者	074
愚者	076
マデリン	078
メイソン	080
マーベル	081
その他のキャラクター：完成CG	082
カサディス村民(女性)	086
カサディス村民(男性)	094
領都市民(女性)	098
領都市民(男性)	106
兵士・騎士	114
司祭・修道女	117
“救済”メンバー	120
未登場NPCデザイン案	121
試作期ジョブ・キャラクター設定画	123
ジョブ&スキル：完成CG	127
プロローグクエスト・主人公&ボーン：完成CG	130

MONSTER 131

キメラ系	132
グリフィン系	136
巨人系	142
ハイドラ系	152
リッチ系	155
ゴーレム系	158
イービルアイ系	160
ドラゴン系	162
ゴブリン系	176
オオカミ系	182
リザードマン系	185
ハービー系	192
ファントム系	197
スケルトン系	200
アンデッド系	203
その他の敵：完成CG	206
環境生物：完成CG	207
未登場モンスター	208

WEAPON & ARMOR 209

片手剣	210
メイス	214
大剣	217
ウォーハンマー	222
ダガー	226
杖	230
大杖	232
盾	234
魔道盾	238
弓	242
大弓	244
矢・矢筒	245
魔道弓	246
ファイター系防具	248
ストライダー系防具	258
メイジ系防具	263
その他の防具・DLC系防具	267

STAGE & ITEM 271

カサディス	272
領都グラン・ソレン	274
ヒルフィギアウの丘	278
纏れ山・神殿	280
呪い師の森	282
水神の祭壇跡	284
エヴァーフォール	286
石切り場跡	289
扉果ての洞窟	290
異教の地下墓所	291
雲吸いの峡谷	292
宿营地	293
飲み替	294
蒼月塔	295
風景イメージ&ラフ	296
ステージ絵コンテ	298
アイテム・道具デザイン	299
設置物デザイン	304
紋章・マークデザイン	307
壁面デザイン	308
その他の設定画	309
ドラゴン立体造形物メイキング	310

スタッフコメントについて

本書では、各種設定画とともに、デザインを担当したスタッフのコメントも掲載している。スタッフ名とそれぞれの担当箇所は下記の通り。

佐野大佑	【文中・注釈】	原案	グラフィック第一制作室	担当：アートディレクター
金澤隆	【文中・金間】	原案	グラフィック第一制作室	担当：プレイヤー・NPCデザイン・制作
田中健	【文中・田中】	原案	グラフィック第二制作室	担当：クリエイティブディレクター
松下利雄	【文中・松手】	原案	グラフィック第一制作室	担当：敵デザイン・制作
佐々木浩	【文中・永木】	原案	グラフィック第一制作室	担当：敵デザイン・制作
栗木真	【文中・栗木】	原案	グラフィック第一制作室	担当：武器デザイン・制作
大住智恵	【文中・大住】	原案	グラフィック第一制作室	担当：武器デザイン・制作
前木謙一	【文中・前木(謙一)】	原案	グラフィック第二制作室	担当：背景デザイン・制作

設定画および画像の分類

掲載した設定画や画像は、名称の頭に付いているマークで、大まかに下記の通りに分類している。

- 決定稿、もしくはそれに付随する設定画および各種デザイン。
- 決定稿を元に制作されたCG素材。
- 構想時に描かれた設定画や、未使用となったイメージイラストなど。

Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



KEY ART &
IMAGE ILLUSTRATION

■ キーアート：キメラ



プロローグクエストのイメージです。キーアートの中では3番目に制作したので、前回とパーティー構成を変え、主役を蛮族ウォリアーにしました。実は左奥に
追いやられているボニーテルさんが、マジックアーチャーなので寛者様です。横っ腹がセクシーなお色気担当も入れています。ロケーションが暗いのと、フ
レイムウォール、ライオンの相乗効果で「ドラグマ大サーカス・グランシス公演」的な様相をみせてますね。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】







キーアート2枚目で、一番最初に装備をデザインした甲冑戦士を中央に配置しました。イベントシーンのハイドラ登場時のポーズが秀逸だったので、それをベースに修正、調整しています。みなさん一度は見たことがあると思いますが、見覚えがないという方は、周回プレイでご覧下さい。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】





領都へと侵入し、街を破壊しながら暴れるコカトリス。市街戦のシチュエーションを描いています。脚元の土煙は石化で崩れて、砂ぼこりになった兵士や街の住人のものです。兇者と思える位置にマジックアーチャーを持ってきました。このゲームの中でもオリジナル性の高いジョブで、カッコいいと感じていたので、ぜひマジックアーチャーで遊んでみてもらいたいですね。【金関】



3DCGを有効に役立てず、ローテクで切り貼りで作ったので、ずいぶん時間がかかりました。最終的な仕上げなど、いろいろな方にご協力いただいたうえで仕上がっています。シチュエーション的に多彩な要素を詰め込むことができたので、満足しています。[池野]

■ キーアート：グリフィン



一番最初に制作したキーアートで、「このゲーム内で起こるアクションシーンを1枚で表現」といったコンセプトで描いています。パーティーの職業も多彩に見えるよう、騎士、魔術師、忍者風、アーチャーといった超べ々な見た目をチョイスしています。制作の北島サブミッションに古典絵画のようなという要求をし、試行錯誤してもらいました。色使いに表れているのではないのでしょうか。【池野】





これも制作には時間をかけさせてもらいましたが、難航しました。ドラゴンに乗っていますが、揺られているように見えないうに、迫っていく感じをどうにか出そうと苦勞しました。いかがでしょうか？【池野】





締め切りの調整を何度もしてもらって、ようやく仕上がりました。絵の中に、魔道書の愚義を返しにやってきてくれたステファンがいます。僕がゲームをプレイした際は、屋上手前の階段でエンチャントなどをして戦闘準備でモタモタしていると、ステファンが戦闘の口火を切って攻撃！ これには笑いました。【池野】

■ キーアート：人物群像



キャラクターゲームにおける集合絵的な構成です。構成もさることながら、仕上げもややイラストっぽくしすぎたかもしれません。下にズラっと並べられているボーンは、この絵のために1体ずつ好きようにエディットしたのでお気に入りです。【池野】

■ キーアート：ボーンギルド



ファンタジーRPGにつきものの、冒険後の酒場でのどんちゃん騒ぎを再現しました。打ち上げの最中にメインボーン(右手前)が急に無口になったり、偉そうな口調になるかもしれませんが、それは酒のせいではなく覚者の発言による影響だと思われます。サポートボーンは、メインボーンと違って気楽な参加だと思っています。【池野】



いろんな部署のいろんな要望を聞いて、この形に収まりました。顔はカブコンに動めて
いる外国人スタッフふたりの合成だったりします。なかなかシンプルでわかりやすく
なったのではないのでしょうか。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】

■ 特典冊子 Dragon's Dogma -The Beginning- 表紙イラスト / イラスト：末弥 純





Special Comment

描き始めた頃は、まず、賢いドラゴンというアイデアがありました。しかし、プロモーションのことを考えると、ドラマティックかつアクション重視の方がより適切だと思い、火山の三角の形のところに、



ドラゴンの羽が広がっている構成にしました。そしてドラマとアクションを描くには、メインの題材を見上げる形がよいと思い、視点を少し近くしています。火山に座っているところから、ドラゴンを見上げる視点になったため、火山の地形を決めることに時間をかけました。参考にしたのは、ワシントン州のレーニア山。この山は形が美しく、非常に勉強になりましたね。ドラゴンと同じくらい、このアートでは火山は重要な要素です。【クレイグ・マリンズ】





Special Comment

城とその環境は、これらを守るために戦っているということもあり、非常に大事な要素です。最初に描いた風景は、のどかかつシンプルで、青と緑がたくさんあるものでした。しかし、豊かな土地という



イメージは、ゲームの世界観に十分にフィットしていない印象を受けました。そこで、もう少し脅迫的で、この世界に何か大変なことが起きるという暗示も込めたものに修正しています。また、城は大きな脅威に耐えるため、堅牢な造りという雰囲気を出す必要がありました。そこで城は、丘の上かつ崖のところに描いています。「城の周りには楽園がある」というイメージも取り入れつつ、城と空はドラゴンの攻撃を予感させるものになっています。【クレイグ・マリンス】

■ キーアート グリフィン：ラフ









最初期の頃に起こしたイメージラフです。各職のキャラを固めただけなので、もう少し動きや色気を求めれば良かった気もします。左にいるのは今という覚者ですが、少々中性的に描きすぎているのが、少し気になります。奥のハンマーを持っているのは、開発当時のデフォルト装備です。ゲームには入っていない物ですね。【金関】

■ キービジュアル案：ドラゴン（未使用）



ゲーム初公開時のキービジュアル案として描いたものです。初公開から発売までは1年弱くらいある予定だったので、雰囲気のある、思わせぶりな感じでよくわからないものがないと思って描いていますが、カプコンの人は分かりやすいドバーン！ ドカーン！ というのが好きなので却下されました。フフフ……。【池野】



■ キーアート ハイドラ：ラフ

■ ドラゴンとの戦い1



■ ドラゴンとの戦い2



(上)ドラゴンやパーティーアクションが、どんな感じだと映えるのかを模索していた頃のテストアートです。(下)オーソドックスなドラゴンとの出会いを、重く表現できないかと考えていました。【田中】

■ ドラゴン



■ グリフィンとの戦い



(上) 少し変わった、翼の退化したドラゴンです。廃墟と化した地下都市に住んでいるという設定で描いています。(下) つかみアクションやパーティーアクション、火を放てばちゃんとモンスターも燃えることをゲームで表現すれば、結構ド派手なアクションシーンになるのではないかと考えて描きました。【田中】

■ 巨人との戦い



■ アンデッドとの戦い



(上)新しいパーティーアクションに派手さを盛り込むため、複数のキャラクターたちがつかみかかって取っ組み合いをする要素がほしいと思って描きました。
(下)魔法使いのアクションを考えたときに、魔法詠唱範囲とプレイヤーの位置取りでアクションが生まれないかな、と思って描きました。【田中】

■ 巨兵



■ 大悪魔



(上)まだ『ドラゴンズドグマ』のアートコンセプトを模索している最中に描いた、
 仏教をテーマにした試作アートです。災害をもたらす黒煙をまとっています。
 (下)『ドラゴンズドグマ』には、雨の中をうろつく巨大で凶悪な悪魔がいてほし
 いと願ったのですが、残念ながら雨も悪魔も未登場に……。【田中】

■ 巨大モンスター1



■ 巨大モンスター2



(上) オープンワールドに巨大なキャラクターを出したくて仕方なかった頃に描いたラスボスです。上にいる小さい人は界王で、巨人を操っています。

(下) このオープンワールドを2000年徘徊している巨人を撮きました、欲も嫉妬も全て忘れて徘徊しています。深い意味はないのですが。【田中】

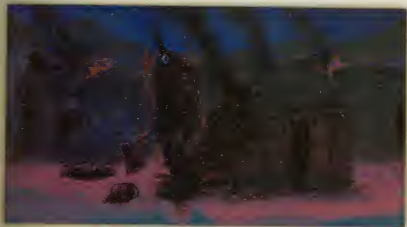
■ ドラゴン：ラフ



■ 敵魔術師



■ 巨人イメージ



■ ボーン



(敵魔術師)クエストにいてほしいキャラクターとして描いたものです。塔の最上階にいる魔女で、お腹には魔神の子を身ごもっているという設定。魔神が生まれるまで待つか？ この場で魔女を倒すか？ その選択肢はあなた次第……というイメージでした。(ボーン)ボーンの印のネタを考えているときに、ドラゴンの炎に焼かれてくすぶり続けている傷を持った兵士たちという設定で考えました。【田中】

■ ファイター



■ ストライダー





■ ウォリアー





■ ソーサラー





■ アサシン





Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



CHARACTER

■ 決定稿

Arise



■ 決定稿線画



■ 完成CG



Comment

「ドラゴンズドグマ」のイメージカラーは赤。赤髪で無精髭をはやしても違和感の無い男性らしさと、無造作ヘアを念頭に置いてデザインしました。[全関]

■ 顔デザイン案



■ デザイン案



■ 覚者(女性): 完成CG



■ 決定稿

Quina



Comment

最初は、後ろ姿が際立つヒップライン押しの、カサディス土着の海の神を祭った巫女という設定でした。最終的に癒し手の力を秘めた修道女となり、そのニュアンスは引き継がれています。長髪は制作上難しく、途中で断念しかけた時期もありました。【金関】

■ 完成CG



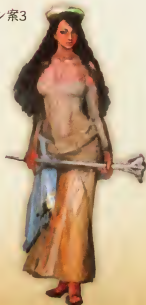
■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ デザイン案3



■ デザイン案4



■ デザイン案5



■ デザイン案6



■ デザイン案7



■ イメージラフ1



■ 髪型デザイン案



■ イメージラフ2



■ イメージラフ3

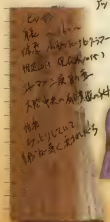


■ 決定稿

フグロデ
シールコー・ト・バー
の上下構造
スートのサテン系の浮き
模様のプロット織り
糸



III Aclimore (アクリン)
PyzAR



■ 決定稿2



室内、舞臺、等々
 クラシッ off
 トロツア off
 ミニマ off



紋章のマ・シリン
 百合を4つ
 花渡/聖母の冠
 中央は王冠
 赤の輪で花渡
 赤の輪の透視
 イメージ



厳密なルールに
 おんてい
 シアの紋章の折半
 白地に黒い上塗り家格

* エリアの母は家格
 故上で左側に着る
 ~ デミイェン ~

エリア Aelinore (前代アイン)

トロツア (豪華な紋章)

クラシッ off
 ミニマ off



王女

Comment

嫁いで間も無いため新たな国に馴染んでおらず、母国色の色濃く出た衣装を身につけている、というイメージです。この衣装のデザインラインで、全体として中世代のどのあたりを軸にしているかがうかがえます。【金間】

■ 完成CG



■ 髪型デザイン



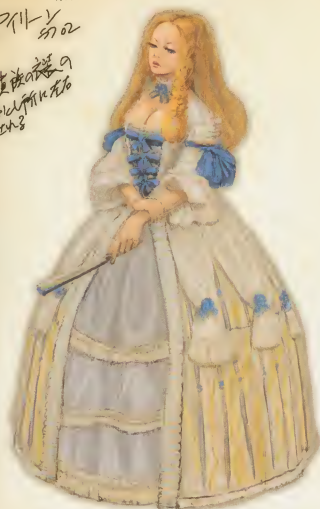
■ 衣装デザイン



■ デザイン案1

アイルン
5/12

貴族の装の
為に所々に花を
入る



■ 紋章デザイン



■ デザイン案2

貴族の装

アイルン
5/12

リヒターとの年の差
強調の為装に花を
入してみた。



■ デザイン案3

貴族の装

アイルン
5/12



■ 決定稿

メルセデス
Mercedes
(開元22メルセデス)

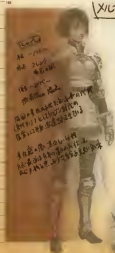
エリ、ボーン、マホメ
大類の模様、
金に變化をつける

使用部材 (肘剣、盾)



メルセデス Mercedes (開元22メルセデス)

デザイン
メルセデス



Comment

異国からの派遣であることを意識して、デザインラインや装飾模様は異国風の色合いを強めています。姫君でもあるので、女性らしさもしっかり盛り込みました。マントが無ければ、ブーツのスリットは後ろを堅持しなかったです。[全関]

■ 完成CG



■ 詳細設定



ニハズツの
ストライプ
[ストライプ]の
位置を
決定



■ 紋章デザイン



■ デザイン案1



■ デザイン案2



突っ込みを喰って
お嬢様系でベタな影らし加味

■ デザイン案3



■ 構想期ラフ



■ デザイン案4



✧ ジュリアン

■ 決定稿1



Comment

貴族的な立ち振る舞いの身についた騎士で、数少ない着替え持ちのキャラ。表裏があり、理解者、敵、ヒロインと立場が移り変わります。こういう腹に一物持つキャラは大好きなので、楽しくデザインできました。【金関】

■ 決定稿2



山をモチーフに
湖山平～悪虎も通るよ
好き嫌いなし
Baton (短剣の柄)
バロン (短剣の柄)
短剣の柄をモチーフに
短剣の柄をモチーフに
短剣の柄をモチーフに

■ 紋章デザイン



■ 完成CG



■ デザイン案



■ 無名騎士：決定稿

無名騎士 / (other) Night's Champion

off
on
on
有能



■ 無名騎士：完成CG



無名騎士
(other) Night's
Champion

■ 決定稿

Seleme



Comment

思わず、ベシッ！ としたくなるおでこに、ツインテール。そして魔女っ子といえは色白でブルーのアイシャドウと。最初からデザインにブレ無しです。【金間】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ デザイン案3



■ 構想期ラフ



✦ 領王エドマン

■ 決定稿

Edmun Dragonsbane



領王エドマン
Duke Edmun
(身長: 169)



Comment

竜王と呼ばれ、力と権威の象徴として竜を操じた衣装を、後悔と苦悩と共に身にまとう。磨きに深いしわを、心にキズを刻み、時間の経過とともに歪みが大きくなり続けている。象徴のマンントは特に時間がかかりました。【金剛】

■ 完成CG



■ ロープ



■ マント肩掛け

マントを後ろに
送った場合



■ 髭デザイン案



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ デザイン案3



■ デザイン案5

深緑211
色
銀髪
茶10.1



■ デザイン案4



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



■ デザイン案6



■ 老エドマン：決定稿



領王老エドマン
Duke Edmund
(開始時: 1/109)

■ 老エドマン：完成CG



領王老エドマン
Duke Edmund
(開始時: 1/109)

■ 決定稿



Comment

“救済”のシンボルが一つ目であり、その教義に心酔し自らの目を潰している。彼の言動、行動の真実さの邪魔にならないよう、装飾的なラインは抑えて“救済”のローベースのデザインにしました。[金関]

■ デザイン案1



■ 完成CG



■ デザイン案2

エリシオンNo2
No1と共通



■ デザイン案3



■ デザイン案4



■ デザイン案5



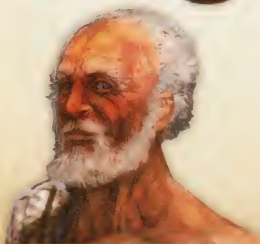
■ 決定稿



疑似餌の部分は
ハービー1717マン
の2/2



小島村に8月半頃より
 花、葉が下へた。これより
 果てはさき、4月した時大
 量にふれた。



Comment

大漁旗の似合う海の男。大きな釣り針を振りまわして、遠心力で海に投げ入れ、使い込まれた荒縄をグイグイ引っ張って巨大魚を一本釣りするとか、しないとか。【金関】

■ 完成CG



■ 装飾デザイン案



■ デザイン案



■ 構想期ラフ



■ 決定稿



後波少し大股に
アヒル尻感味

足利将の第1号

フェステ (間髪名心赤)

道化師フェステ (Feste (Renaissance))



Comment

髪の青さにセクシーな割れた額。ストイックな世界の一服の清涼剤として、マスコットキャラの座を占めるべくデザインしました。動きや行動もいい感じにづくっていただけました。【金岡】

■ 完成CG



■ デザイン案

新装版
国
格人進化
P.ボ
第 No.1

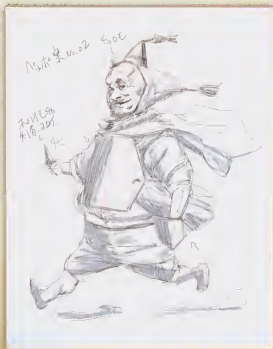


新装版
P.ボ
第 No.1

■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2

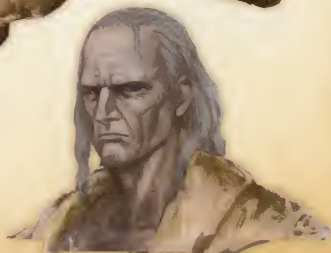


■ 決定稿

The Dragonforge



元は白の口-7-木経品年教
木経赤古木感-SM娘



Comment

「再戦を望みながら、消えない竜の炎で半身を焼かれ続けている」というのが初期コンセプトです。そこから「長い時を経て体の大部分が黒化し、現世の存在では無くなりつつも、意志を託すものを待つ隠者」という設定へと変わっていきました。【金岡】

■ 完成CG



■ 構想期イメージ



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ 構想期ラフ



■ 決定稿

The Fool



Comment

丘に広がるヒルフィギアの地上絵は、実は彼が描いています。愚者というの、覚者を引き寄せるランドマークとして、岩の上で意味不明なことを呟き続ける姿からそう呼ばれるようになったという……。【金剛】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ 決定稿

Madeline



マデリン Madeleine
(開発名 マチリン)



Comment

最初は、カサディスと隣都間を往来して行商すると思っていたので、気候に合わせて着替えがあるといいなと思い、アビール込みでデザインしていました。片目にかかる前髪は大事にして、健康美からセクシーの方向に振りました。【金岡】



■ 完成CG

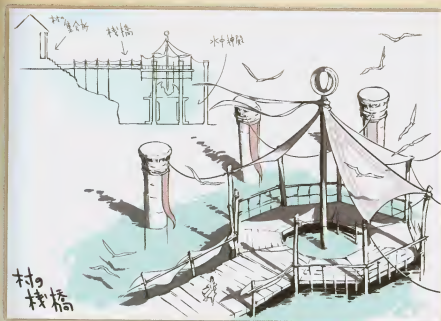


■ デザイン案1

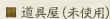


■ デザイン案2





■ 棧橋(構想期)



- ・和服もの柄、そこに色がずらり（中身は葛草や木の葉、スパイス類、雑草など）
- ・それらを煮る時期（天祥など）、水加減
- ・天祥にもストロク分の草などがたくさん落るされている
- ・陶器は青弘島の青、グリーン、もしくはテラコッタ系



Comment

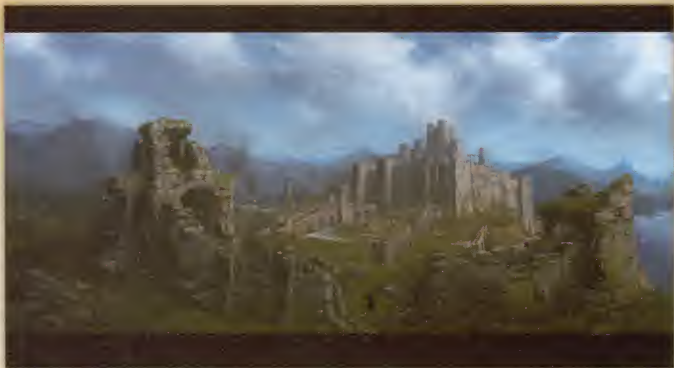
村のテーマカラーは「青」と決め、住人の衣服や小道具のアクセント付けに使用しています。また、情景物で常に海風を感じられるように、日除けの水口や青丈の低い草木などを配置して演出も行いました。【鈴木 謙】



- ・田舎なので品足しがショボい。むしろ日常雑貨の方が多くてちやちやした感じ(湯、鍋、蛇、小型のナイフなど)
- ・ちゃんとした種でなく、身近な木漏や竹、鋸を利用してディスプレイしている感じ(イメージはトロ箱とかさん)
- ・一部、土間のようになっていて磁石など手入れ用の作業道具が置かれている(もしくは店前に作業コーナー?)

■ 武器防具屋(未使用)

■ 全体イメージ1



■ 全体イメージ2



Comment

フィールドの崩れ去った城壁跡は、かつて繁栄した面影を所々に残しています。現在築かれている城壁に関しては、比較的時代は新しく、対魔物を想定して積み上げられたものです。【鈴木(調)】

■ 宿屋 (構想期)



■ 武器屋 (構想期)



■ 城内 (構想期) 1



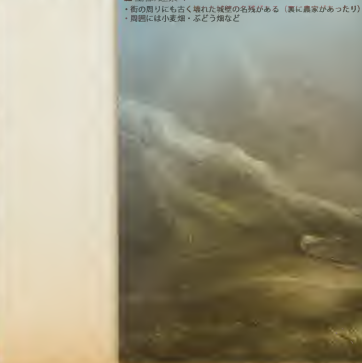
■ 城内 (構想期) 2



■ 城門 (構想期)



■ 遠景 (構想期) 3



■ 王都/遠景-1

・前の景にも色づく城壁の名残がある (裏に農家がいたり)
 ・周囲には小集落・ぶどう畑など